

1 · ENGLISH SECTION  
2 · VERSION FRANÇAISE  
3 · DEUTSCHE GRUPPE  
4 · SEZIONE ITALIANO  
5 · SECCION ESPAÑOL

14

VIDEO GAMES  
JEUX VIDEO  
TELE-SPIELE  
VIDEO GIOCHI  
JUEGOS VIDEO

# SURROUND™



  
ATARI®

A Warner Communications Company 

CX2641



**SURROUND<sup>TM</sup>**

14

VIDEO GAMES

---

**SURROUND**<sup>TM</sup>

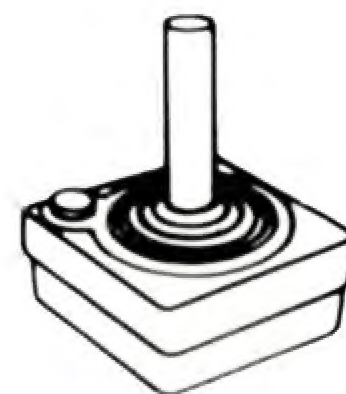
---



# SURROUND™

Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **RIGHT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen.

*See Section 3 of your owner's manual for further details.*



**NOTE:** Always turn the console **power** switch **off** when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

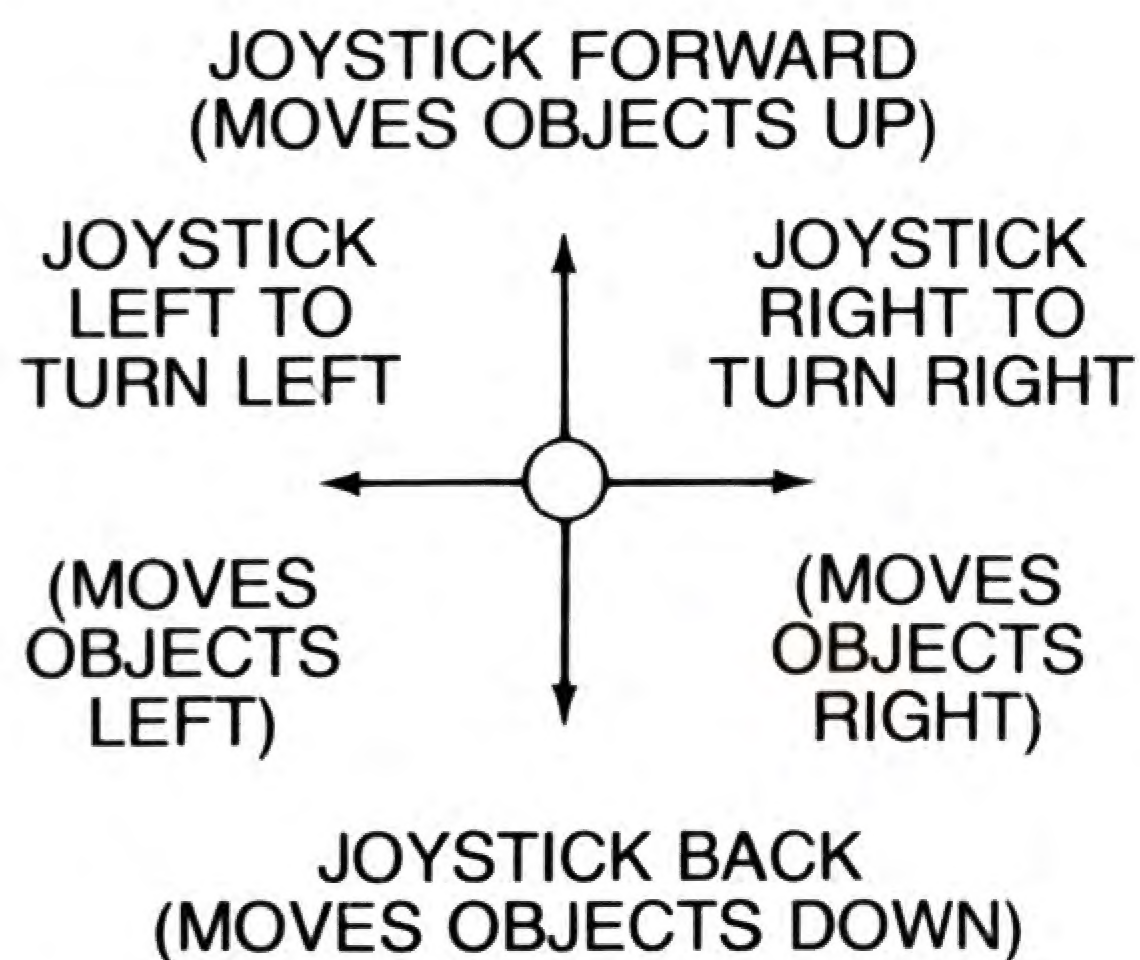
## DIFFICULTY

In all SURROUND™ games, beginner players should slide the switch to the "**b**" position. This position prevents players from backing onto their previous track block.

During one-player games with the computer, slide the **left difficulty** Switch to "**b**" if you want the computer to play like an amateur; slide it to "**a**" for the computer to play like a pro. There is no difficulty factor in Video Graffiti games.

## CONTROLLER ACTION

With your Joystick Controller you leave tracks on the playfield. The game automatically moves the blocks. You control the horizontal and vertical movement of the tracks with the Joystick. For example, move the stick to the left to move the tracks to the left; move the stick forward to continue the tracks of blocks up the field; move the stick towards you to steer the tracks down the screen.





# GAME FEATURES

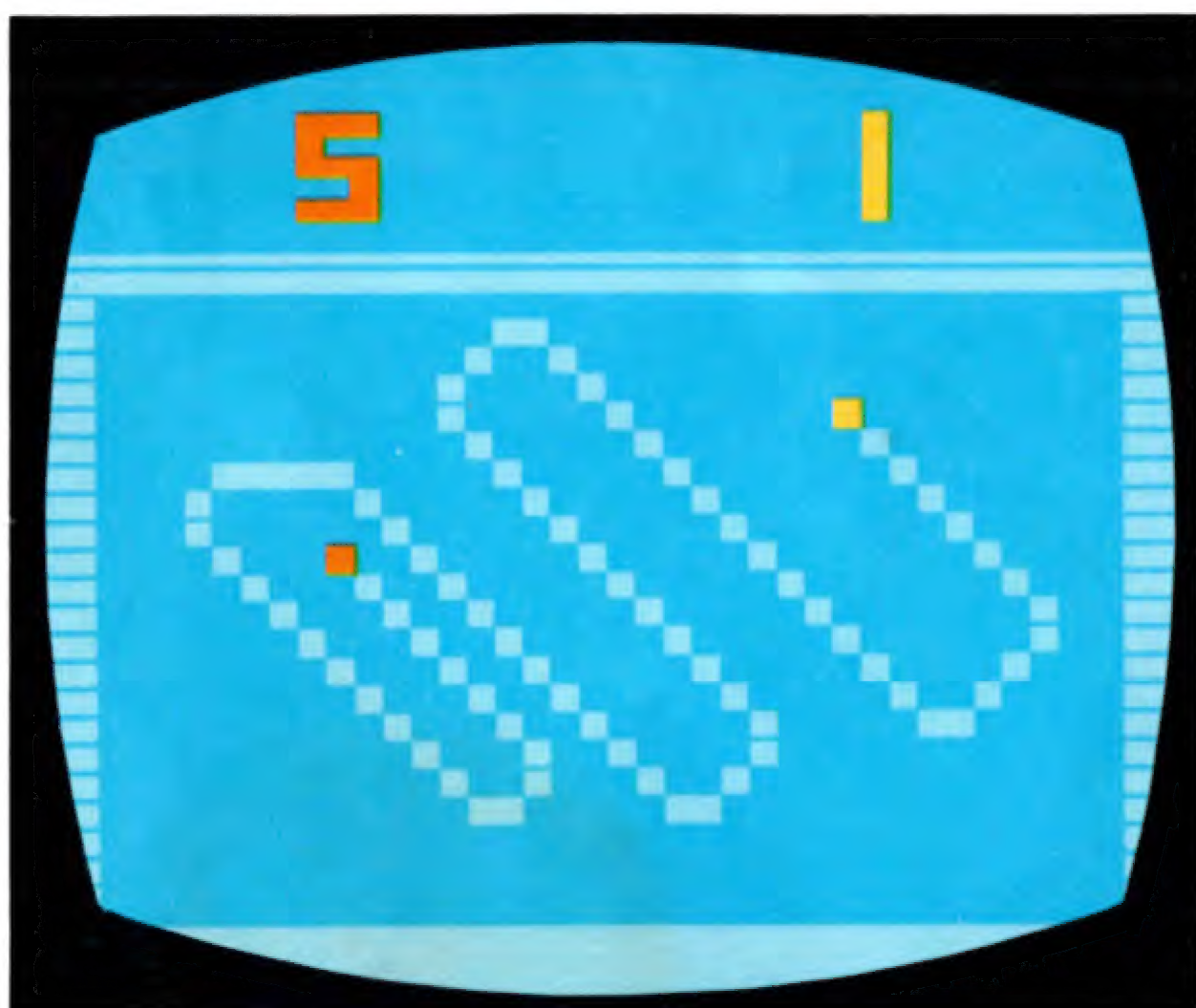
Each game of SURROUND™ employs different game features for you to use in your strategy. Learn how to use them to score points.

## SPEED UP

As the tracks move across the screen you'll hear and see the tracks go from first gear to high speed fifth gear. Speed Up requires quick thinking and fast reflexes.

## DIAGONAL MOVEMENT

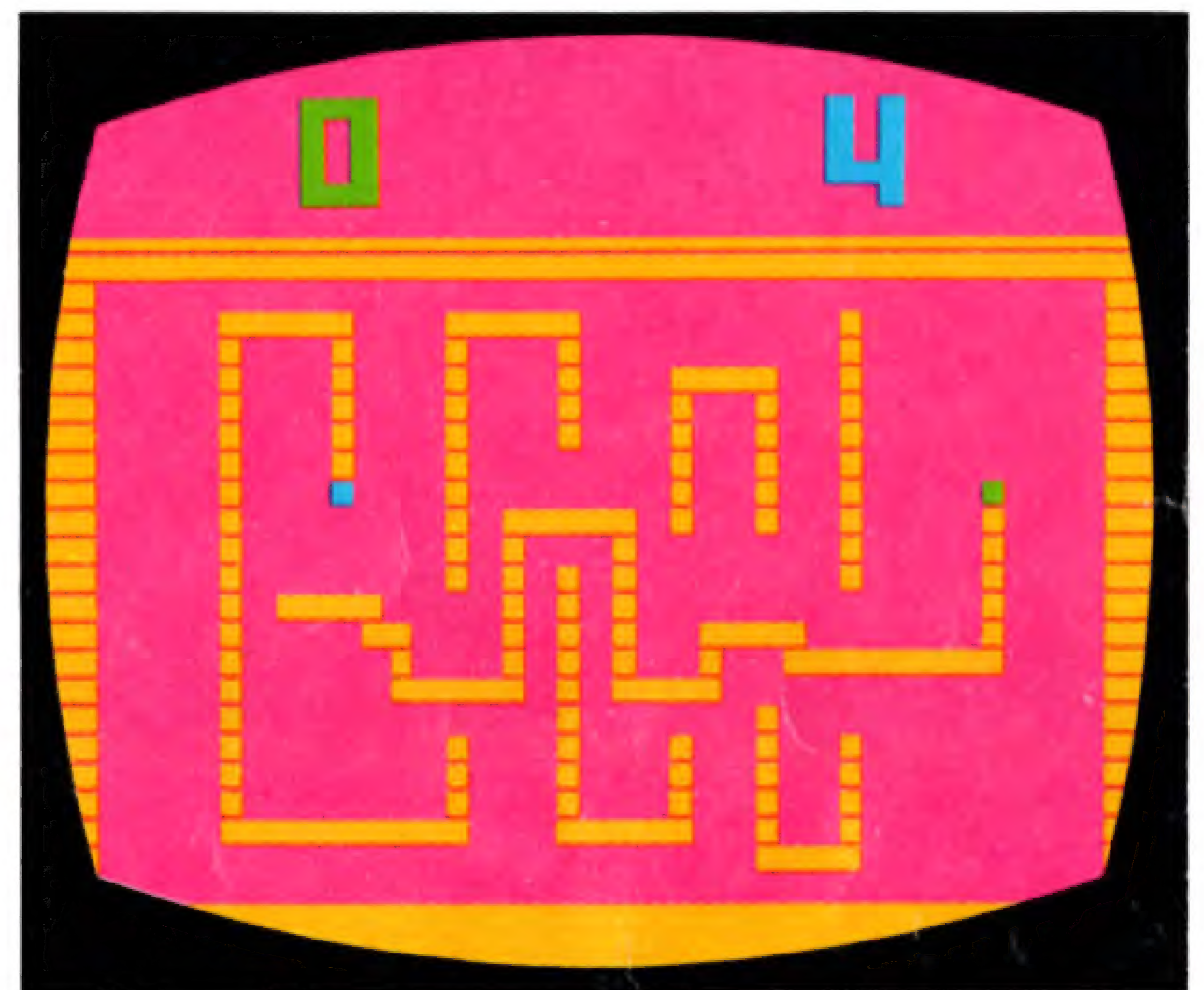
When you're playing with Diagonal Movement, you can move the leader block diagonally on the playfield. (In other games you can only move the blocks vertically or horizontally.) For Diagonal Movement, just move the Joystick in the diagonal direction. For example, if the leader block of your track is in the center of the playfield and you want to move it diagonally to the upper right corner, move the Joystick to the right and slightly away from you.



*Diagonal Movement*

## ERASE

When you don't want to leave a track, press the red controller button and no blocks will appear on the screen. Release the button and a track of blocks will appear as you continue to steer with your Joystick Controller. Use Erase for super strategy moves.

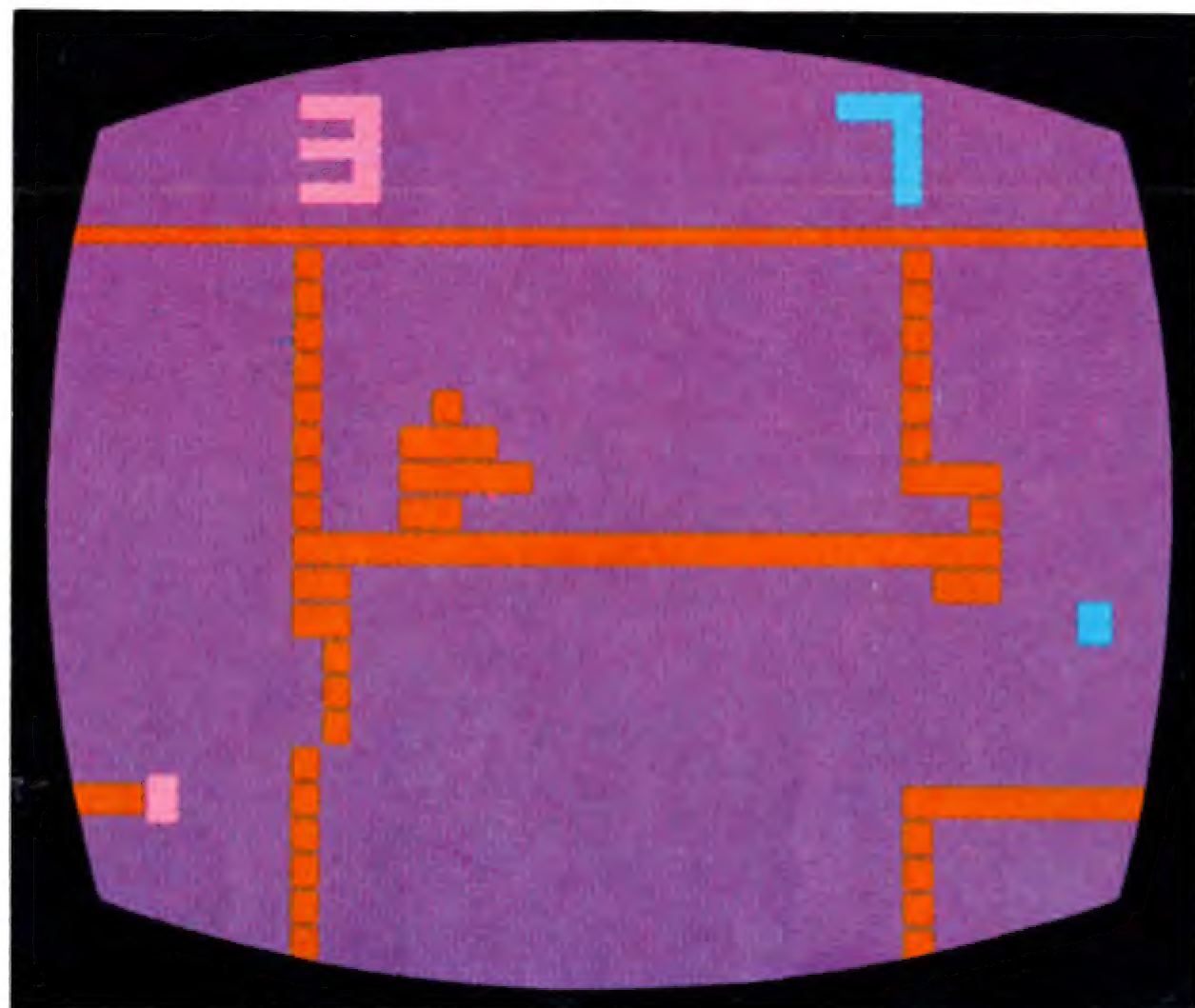


*Erase*



## WRAP AROUND

If you move your leader block off the playfield, it will reappear at the opposite side. For example, move it off the top of the screen and it will reappear at the bottom of the screen.



*Wrap Around*

## SCORING

You score one point when your opponent steers his leader block into another part of his track or your track. If you are playing a game that does not offer Wrap-Around, you can also score one point when your opponent collides with a playfield boundary. All games have a playfield boundary except games with the feature Wrap-Around.

**NOTE:** The most effective strategy is to surround your opponent's tracks with your own tracks.

The first player to score 10 points wins the games. The leader block of your track is color coordinated with the score at the top of the playfield.

You'll hear the tracks zip across the playfield, collide with other tracks and "BEEP" when a player scores one point.







14 JEUX VIDEO

---

**SURROUND<sup>TM</sup>**

---

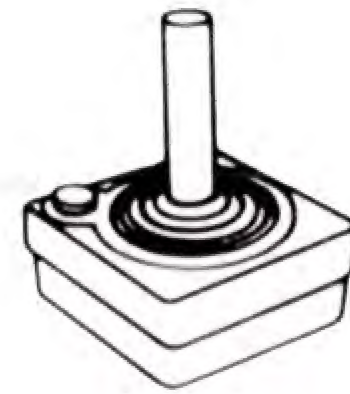


# SURROUND™

---

Servez-vous, pour cette cassette Game Program™ d'ATARI®, des commandes à levier. Veillez à enficher fermement les conducteurs des câbles de commande dans les prises **CONTROLLER** situées à l'arrière de votre jeu Video Computer System™. Servez-vous de la prise de commande droite (**RIGHT CONTROLLER**) pour jouer tout seul. Placez la commande de manière à ce que le bouton rouge de tir, en haut à gauche, soit orienté vers l'écran du téléviseur.

*Vous trouverez au chapitre 3 de la notice d'emploi des renseignements plus détaillés à ce sujet.*



**NOTA:** Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Video Computer System™ ATARI®.

## SELECTEUR DIFFICULTY

---

Dans tous les jeux Surround les débutants devraient mettre le sélecteur **difficulty** (DIFFICULTE) en position **b**, ce qui les empêchera de reculer sur le cube précédent.

Lorsque vous jouez seul contre l'or-

dinateur, glissez le sélecteur gauche sur la position **b** si vous voulez que l'ordinateur joue comme un amateur; mettez-le en position **a** si vous préférez qu'il joue en professionnel. Il n'y a pas de facteur de difficulté pour les variantes Video Graffiti.

## EMPLOI DES COMMANDES

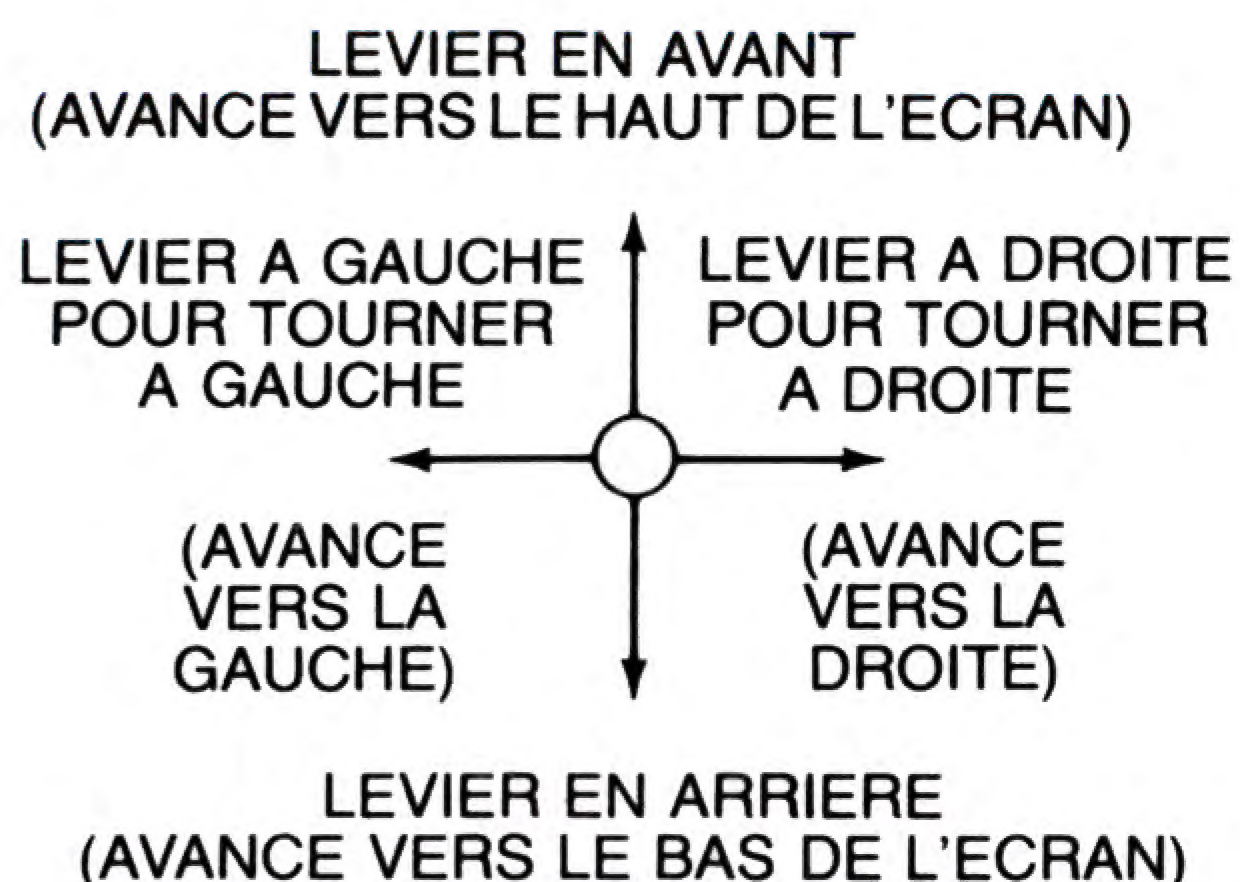
---

Votre levier de commande vous permet de laisser une trace sur le terrain de jeu. Le jeu déplace automatiquement les cubes et le levier

vous permet de contrôler le mouvement de la trace dans le sens horizontal ou vertical. Par exemple, déplacez le levier vers la gauche pour



faire avancer la trace vers la gauche, déplacez-le vers la droite pour la faire avancer vers la droite; poussez-le en avant pour faire monter la trace vers le haut du terrain, ou tirez-le vers vous pour la faire descendre vers le bas de l'écran.



## MANŒUVRES DU JEU

Chaque variante du jeu SURROUND emploie des manœuvres stratégiques différentes. Apprenez à vous en servir pour marquer des points.

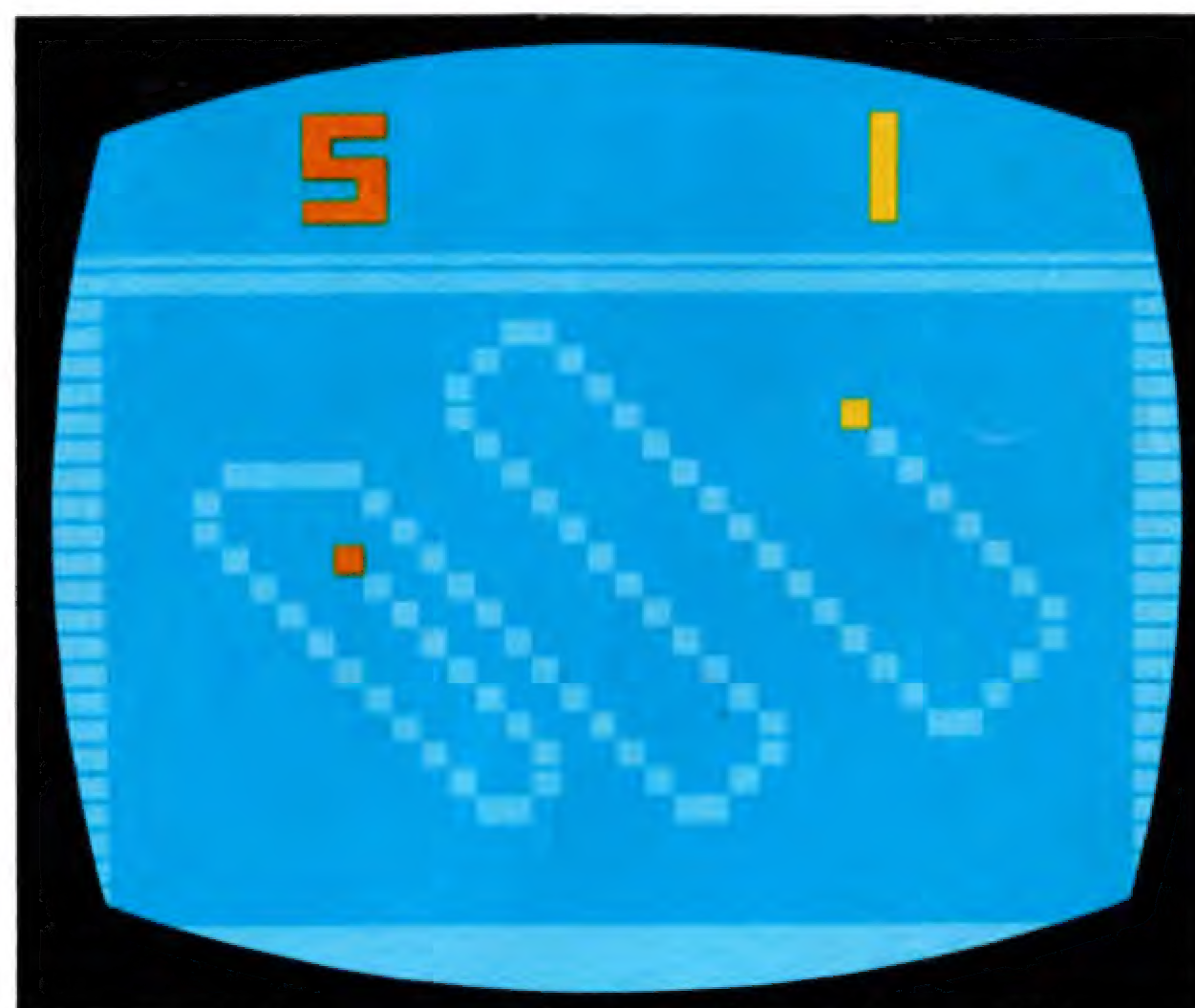
### ACCELERATION

Vous entendrez et vous verrez les traces se déplaçant sur l'écran passer de la première vitesse en cinquième. Cette manœuvre nécessite un esprit éveillé et des réflexes rapides.

### MOUVEMENT DIAGONAL

Cette manœuvre vous permet de déplacer le cube de tête en diagonale (alors que dans les autres variantes, les cubes ne peuvent avancer que dans le sens vertical ou horizontal). Pour utiliser cette manœuvre, déplacez simplement le

levier dans le sens diagonal. Par exemple, si le premier cube de votre ligne se trouve au centre du terrain de jeu et que vous désirez le déplacer en diagonale vers le coin supérieur droit, poussez le levier légèrement en avant et vers la droite.

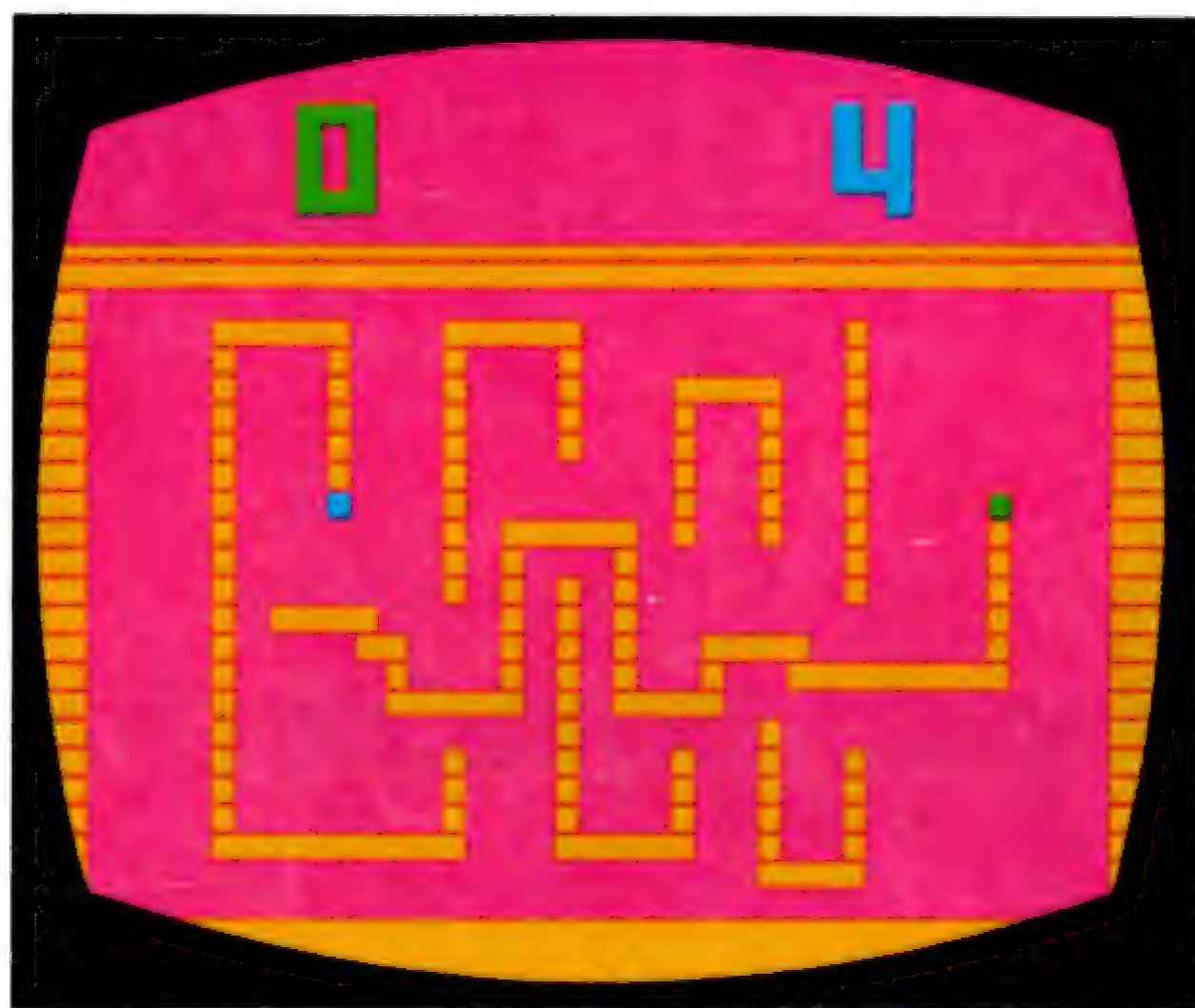


*Mouvement Diagonal*



## EFFACEMENT

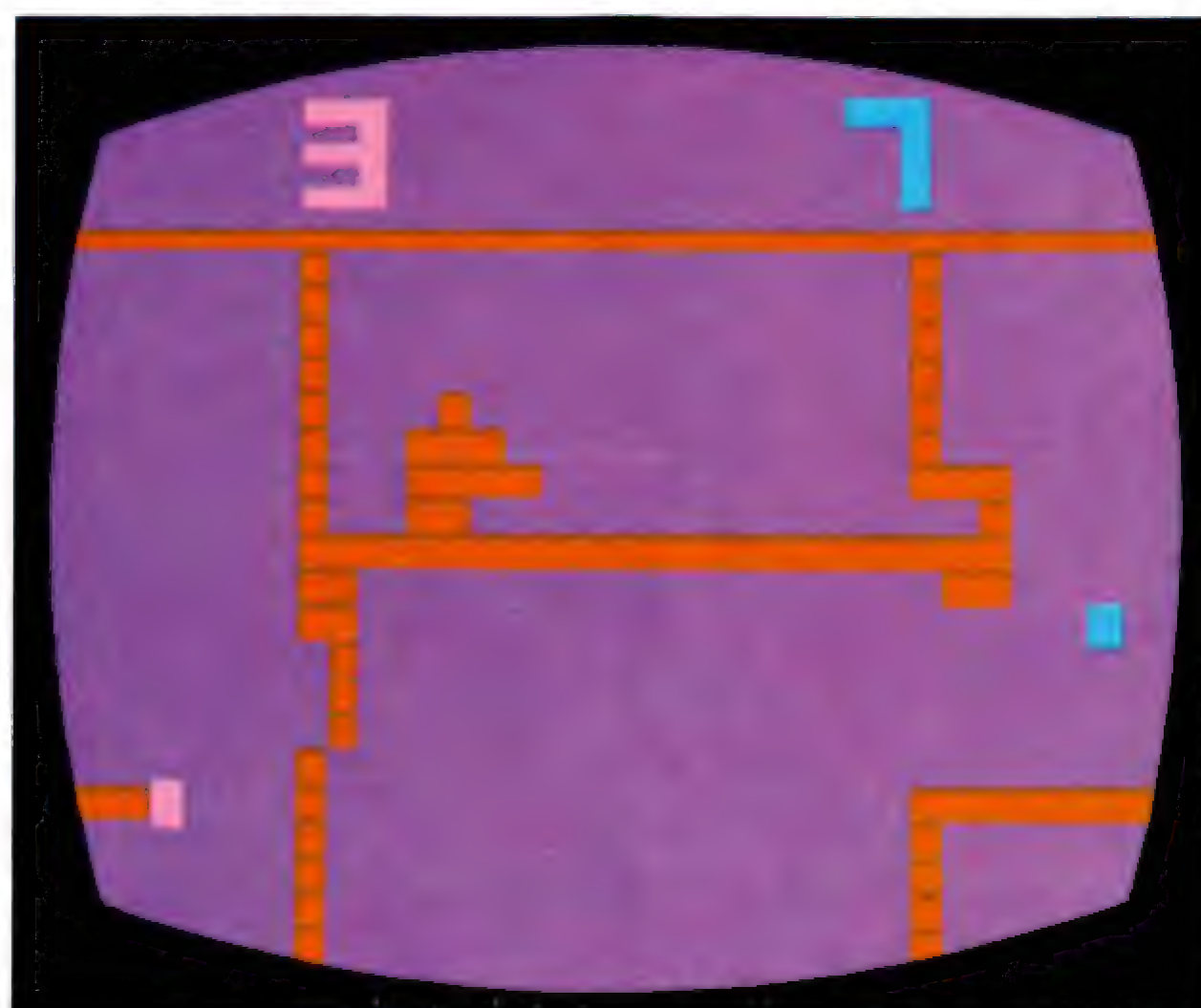
Si vous ne voulez pas laisser de trace, appuyez sur le bouton de commande rouge pour que les cubes n'apparaissent pas sur l'écran. Relâchez le bouton, une série de cubes apparaîtra pendant que vous continuez à manœuvrer avec votre levier de commande. Utilisez la manœuvre Effacement pour des coups super stratégiques.



*Effacement*

## ENCERCLEMENT

Si vous envoyez votre cube de tête hors du terrain de jeu, il réapparaîtra du côté opposé. Par exemple, entraînez-le hors de la limite supérieure de l'écran, il réapparaîtra au bas.



*Encerclement*

## SCORES

Vous marquez un point si votre adversaire entraîne son cube de tête dans un autre tronçon de sa trace ou dans la vôtre. Si vous jouez une variante ne comportant pas la manœuvre Encerclement, vous pourrez également marquer un point lorsque votre adversaire entrera en collision avec la ligne de délimitation du terrain de jeu. Toutes les variantes disposent d'une telle ligne sauf celles qui comportent la manœuvre Encerclement.

**NOTA:** La stratégie la plus efficace est celle qui consiste à encercler de votre trace celle de votre adversaire.

Le premier joueur à marquer 10 points gagne la partie. Le score est affiché en haut du terrain de jeu dans la même couleur que le cube de tête.

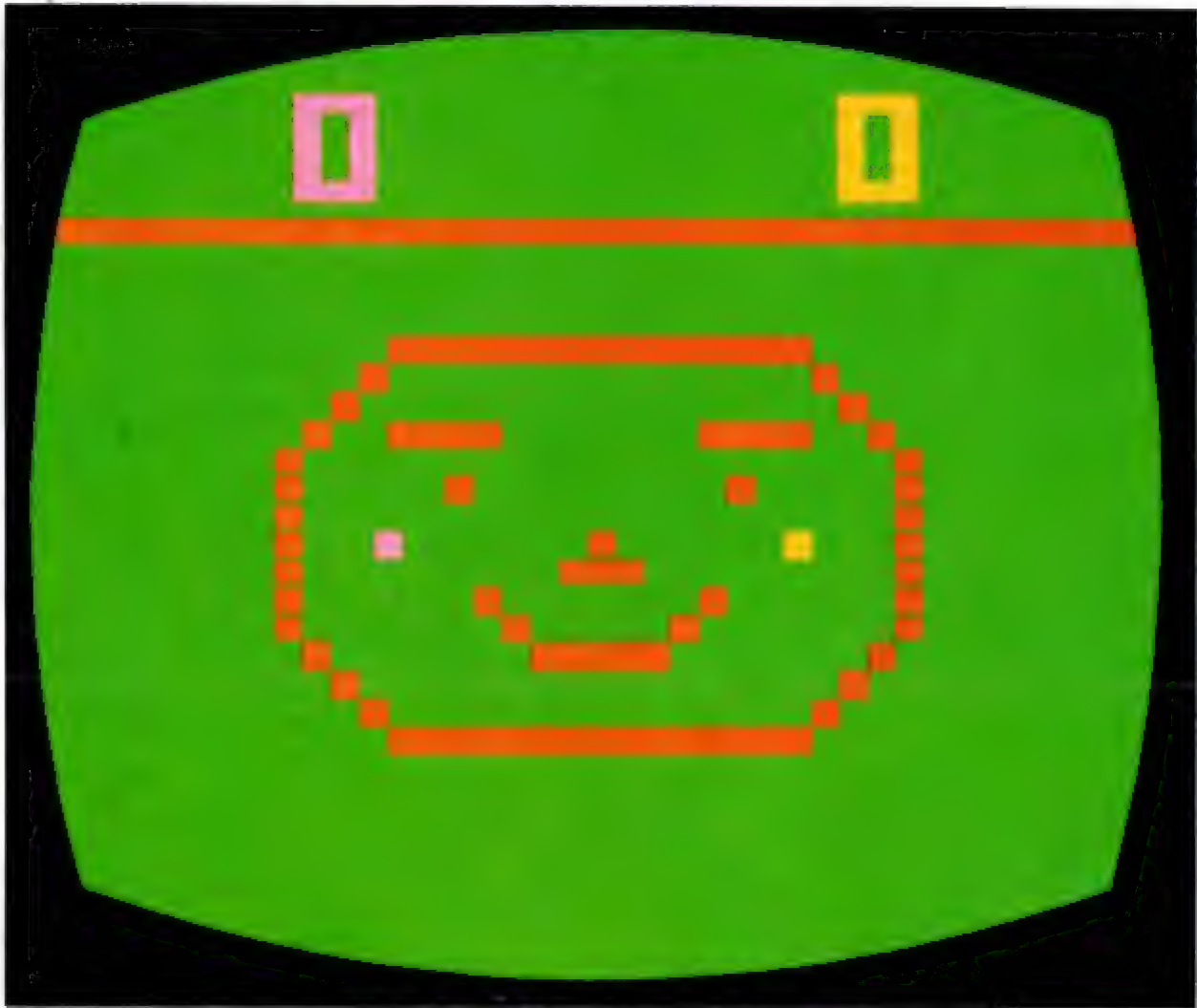
Vous entendrez les traces traverser le terrain comme un éclair, entrer en collision avec les autres traces et émettre un "BIP" lorsqu'un joueur marque un point.



# VIDEO GRAFFITI™

Ecrivez un mot. Faites un dessin. Un ou deux joueurs peuvent utiliser le levier pour gouverner les mouvements **ET** la direction de la trace. Poussez le levier en avant pour tracer une ligne verticale à partir du bas. Poussez-le vers la droite pour déplacer la trace vers la droite. La trace avance dans le même sens que le levier. Si vous ne déplacez pas le levier, aucune ligne n'apparaît. A vous de créer!

**NOTA:** Video Graffiti dispose des mêmes manœuvres que SURROUND. Reportez-vous donc au paragraphe MANŒUVRES dans le chapitre décrivant les jeux SURROUND.



Video Graffiti

## GAME PROGRAM™

	SURROUND™												VIDEO GRAFFITI™	
NUMERO DU JEU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
NOMBRE DE JOUEURS	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1ou 2	1ou 2
ACCELERATION														
MOUVEMENT DIAGONAL														
EFFACEMENT														
ENCERCLEMENT														



**14** TELE-SPIELE

---

**SURROUND**<sup>TM</sup>

---

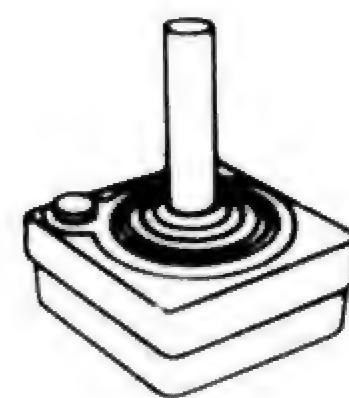


# SURROUND™

---

Mit dieser ATARI® Game Program™ Kassette benützen Sie die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß die jeweiligen Kabel fest in den Buchsen an der Rückwand Ihres Video Computer Systems™ stecken. Benützen Sie die rechte Steuerungsbuchse (**RIGHT CONTROLLER**) für Spiele mit einem Spieler. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist.

*Details finden Sie unter Abschnitt 3 der Video Computer System™ Gebrauchsanweisung.*



**HINWEIS:** Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI® Game Program™-Kassette den Konsolenstromschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ wird verlängert.

---

## SCHWIERIGKEIT (DIFFICULTY)

---

Für alle SURROUND™ Spiele sollten Anfänger die Stellung **b** benützen. In dieser Stellung vermeidet der Spieler, zu seinem vorhergehenden Spurenblock zurückzukommen.

Bei Spielen für einen Spieler gegen den Computer stellen Sie den **dif-**

**ficulty** Schalter in die Stellung **b**, sofern Sie vom Computer die Spielstärke eines Amateurs wünschen; soll der Computer wie ein Profi spielen, stellen Sie den Schalter auf **a**. Für Video Graffiti Spiele gibt es keine Schwierigkeitsstufen.

---

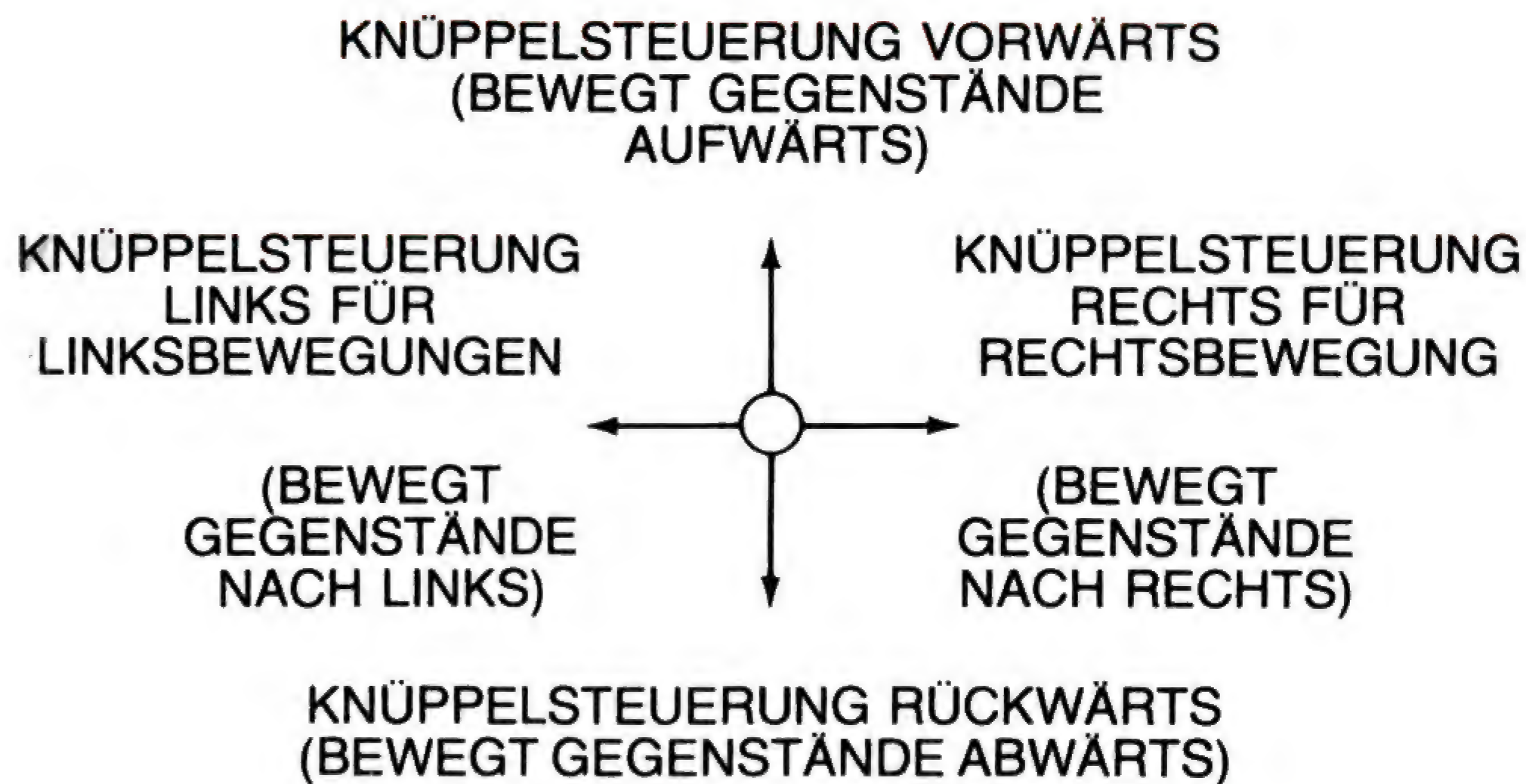
## STEUERUNGSFUNKTION

---

Mit der Knüppelsteuerung hinterlassen Sie am Spielfeld Spuren. Durch den Spielvorgang werden die Blöcke automatisch bewegt. Mit der Knüppelsteuerung regeln Sie die horizontalen und vertikalen Bewegungen der Spuren, das heißt also, eine nach links gerichtete

Knüppelbewegung bewegt die Spur nach links, eine rechte nach rechts. Eine Knüppel-Vorwärtsbewegung bringt die Spurenblöcke nach oben ans Spielfeld, eine Abwärtsbewegung (zu sich her) bringt die Spuren an den unteren Bildschirm.





## SPIELEIGENSCHAFTEN

Jedes SURROUND™ Spiel enthält verschieden anwendbare Strategiemöglichkeiten. Lernen Sie ihre Anwendung, um Punkte zu sammeln.

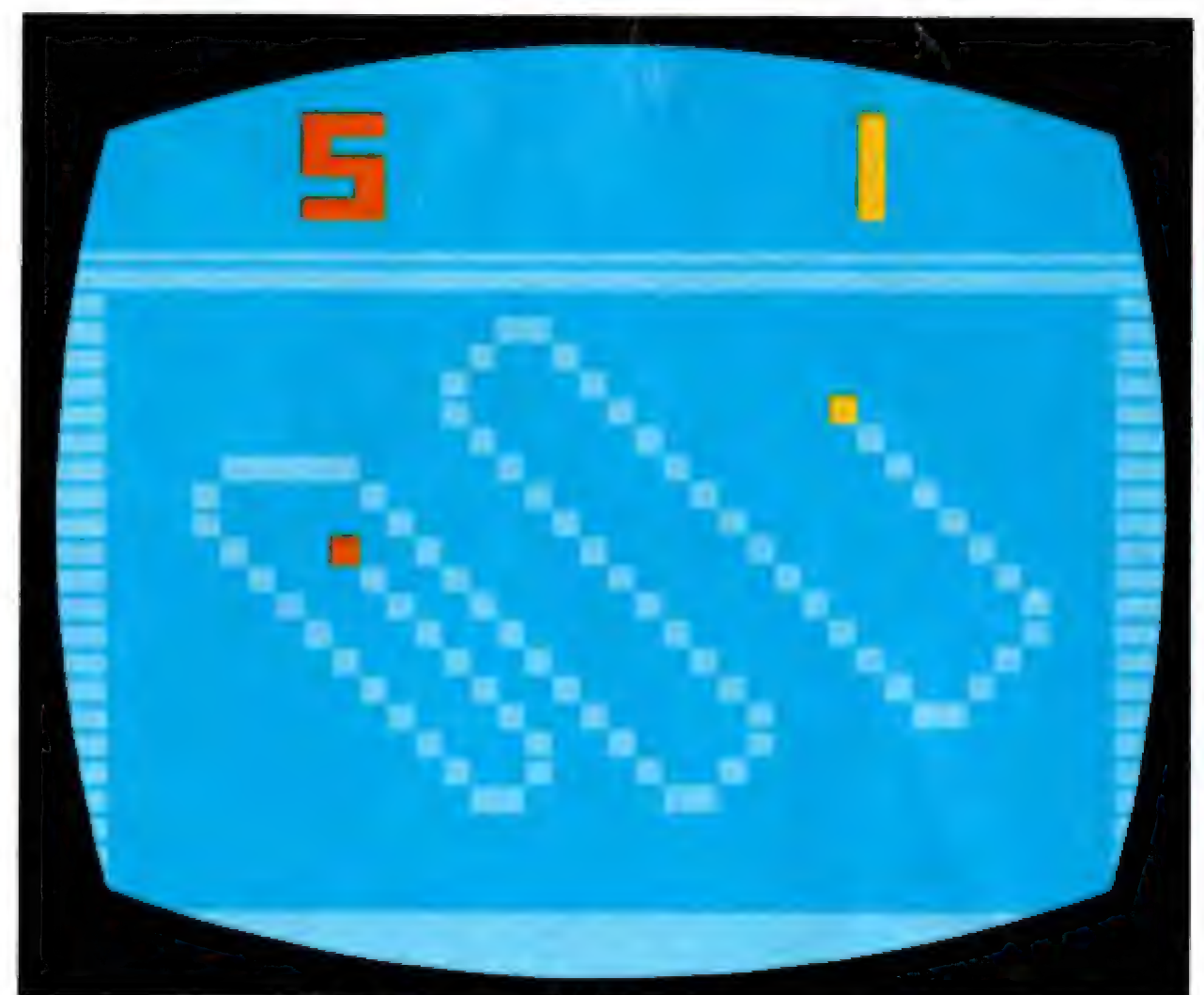
### GESCHWINDIGKEITSERHÖHUNG

Während sich die Spuren über den Bildschirm fortbewegen, wird sichtbar und hörbar, wie sie vom ersten in den schnellen fünften Gang gehen. Diese Geschwindigkeitserhöhung erfordert schnelles Denken und prompte Reaktion.

### DIAGONALBEWEGUNG

Setzen Sie die Diagonalebewegung ein, können Sie den Hauptblock diagonal über's Spielfeld bringen. (In anderen Spielen können Sie den Block nur horizontal oder vertikal bewegen). Um die Diagonaleinrichtung zu erhalten, bewegen Sie

den Knüppel diagonal. Wollen Sie beispielsweise den Hauptblock der Spuren von der Mitte des Spielfelds in die rechte obere Ecke bringen, bewegen Sie den Knüppel nach rechts, und geringfügig von sich weg.

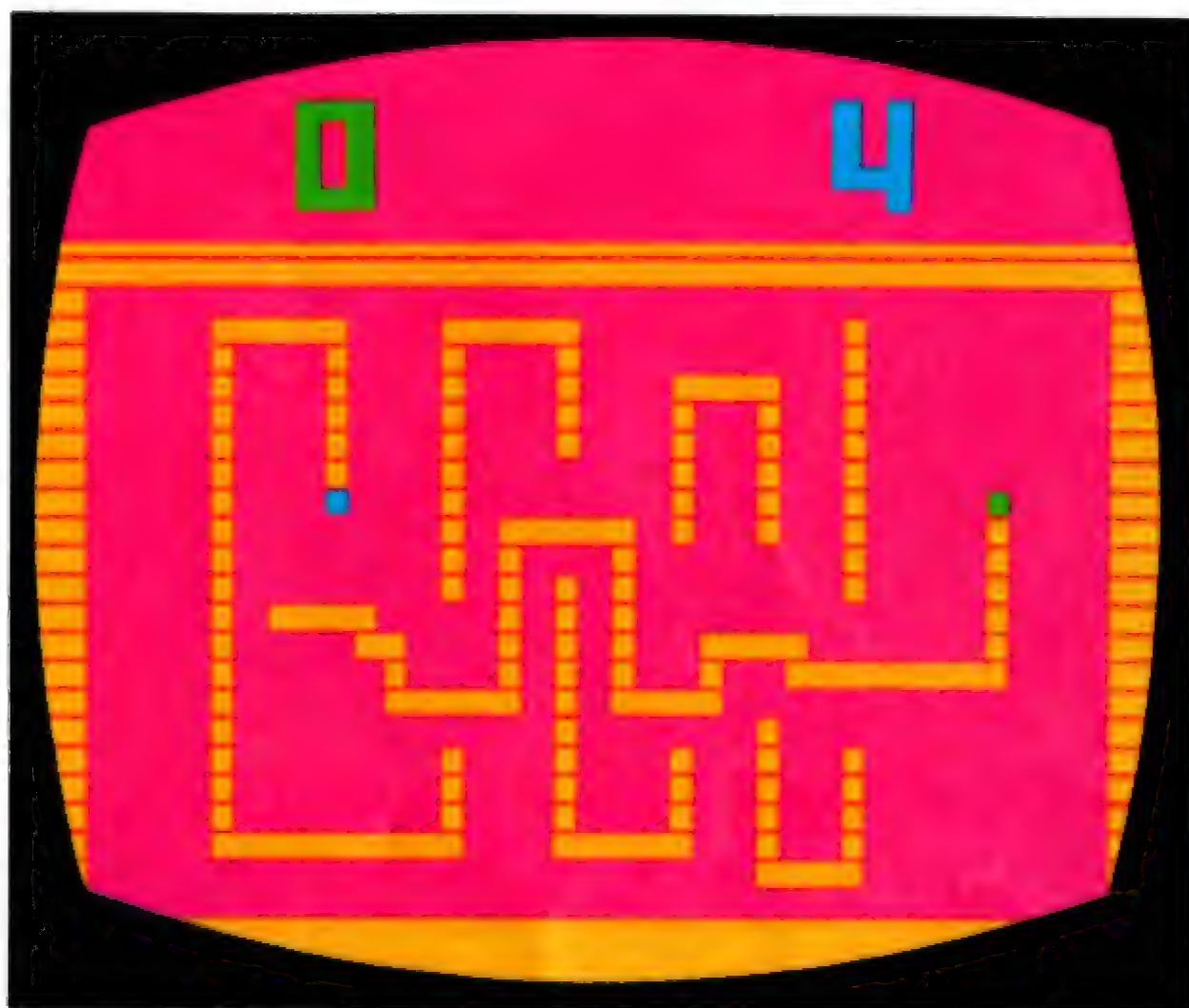


*Diagonalebewegung*



## LÖSCHEN

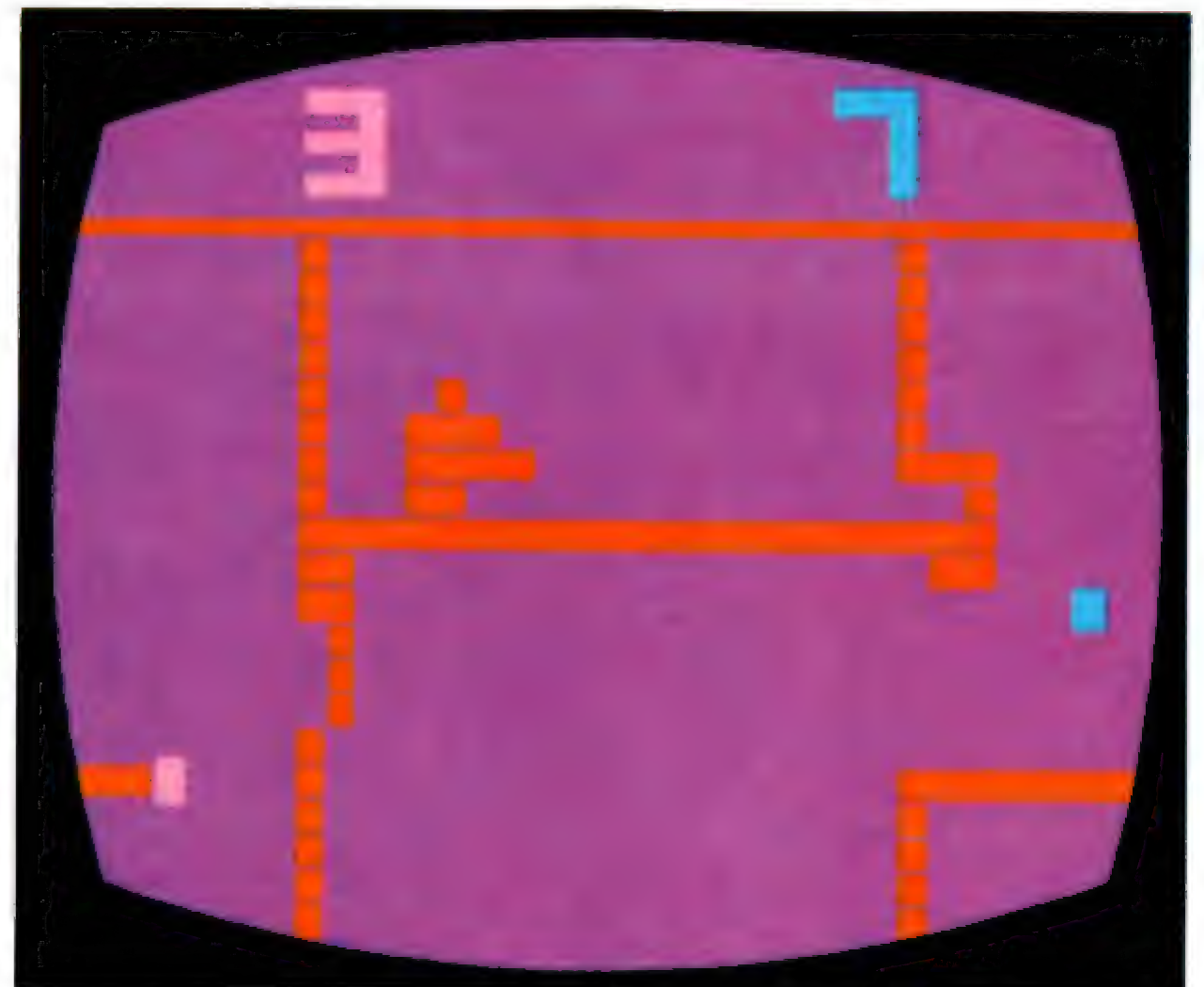
Wollen Sie keine Spuren hinterlassen, drücken Sie den roten Knopf, und der Bildschirm bleibt leer. Lassen Sie den roten Knopf los, und eine Blockspur erscheint, während Sie fortfahren, mit der Knüppelsteuerung zu steuern. Setzen Sie das Löschen als gezielte Strategie ein.



*Löschen*

## UMSCHLINGEN

Führen Sie den Hauptblock über das Spielfeld hinaus, erscheint er auf der gegenüberliegenden Seite wieder. Verschwindet der Block beispielsweise vom oberen Bildschirmrand, "umschlingt" er den Bildschirm, und erscheint am unteren Rand wieder.



*Umschlingen*

## PUNTEZÄHLUNG

Sie erhalten einen Punkt, wenn der Gegner seinen Hauptblock in einen anderen Teil seiner eigenen oder Ihrer Spuren steuert. Spielen Sie ein Spiel ohne Umschlingen, erhalten Sie ferner einen Punkt, wenn Ihr Gegner mit einer Spielfeldgrenze zusammenstößt. Alle Spiele, außer Umschlingen, besitzen Spielfeldgrenzen.

**HINWEIS:** Die erfolgreichste Strategie besteht darin, die gegnerischen Spuren mit Ihren eigenen zu umstellen.

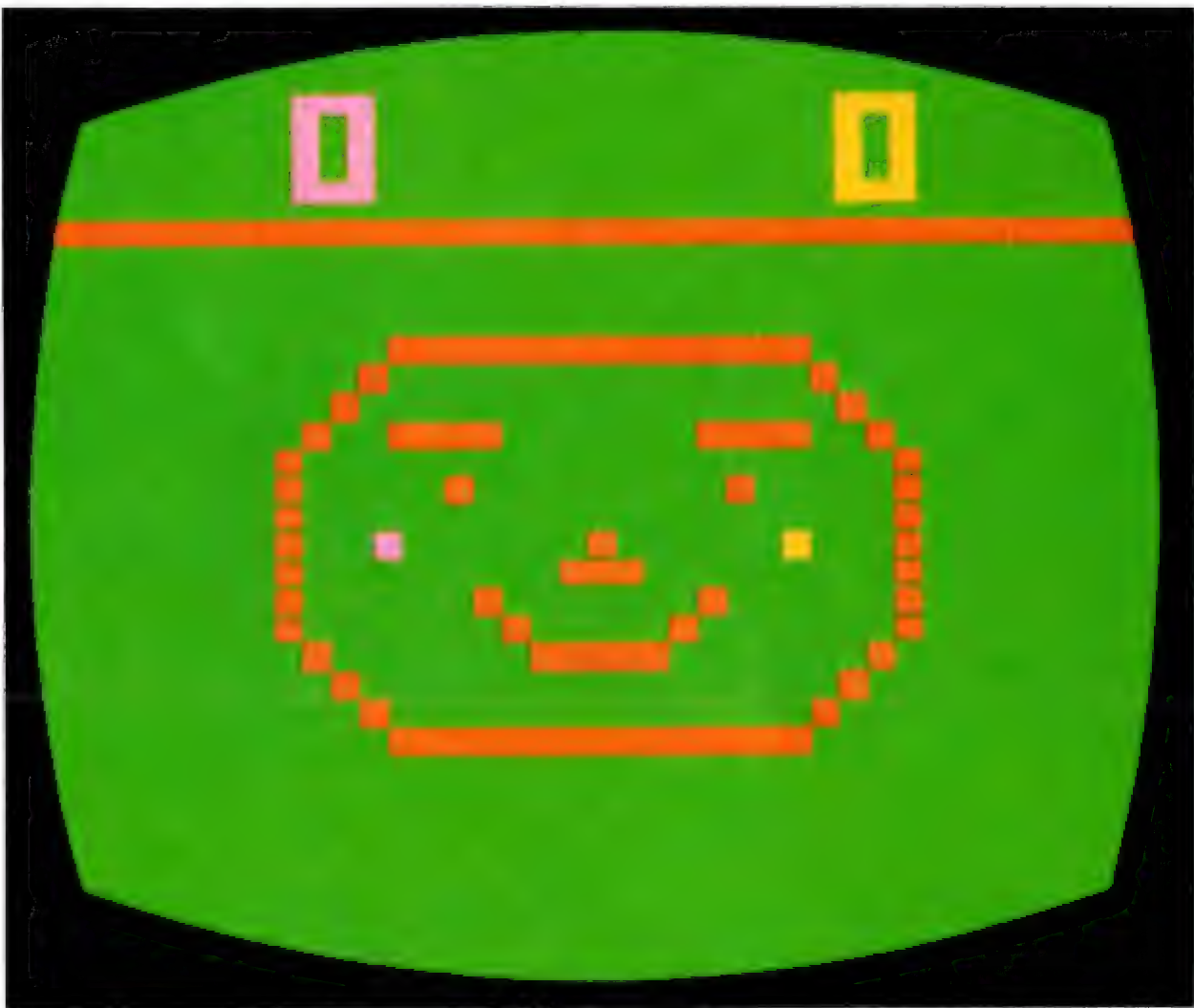
Der Spieler, der als erster 10 Punkte erreicht, hat gewonnen. Der Hauptblock Ihrer Spur und die Spielstandanzeige sind farbbgleich.

Hörbar sind die Spuren, wie sie über den Bildschirm surren, wie sie mit anderen Spuren zusammenstoßen, und ein "PIEPTON", sobald ein Spieler einen Punkt erhält.



# VIDEO GRAFFITI™

Schreiben Sie ein Wort. Machen Sie eine Zeichnung. Ein oder zwei Spieler benützen den Steuerknüppel, um die Bewegungen UND die Richtung der Spuren zu steuern. Führen Sie den Knüppel vorwärts, erhalten Sie eine von unten vertikal nach oben gehende Linie. Führen Sie den Knüppel nach rechts, erhalten Sie eine horizontal nach rechts gehende Linie. Die Spur nimmt die gleiche Richtung ein, in der Sie den Knüppel bewegen. Halten Sie den Knüppel in Ruhestellung, erscheinen keine Linien am Bildschirm. Und nun fangen Sie an!



Video Graffiti

**HINWEIS:** In Video Graffiti sind alle Spieleigenschaften von Surround enthalten. Beschreibungen dieser Eigenschaften finden Sie unter **SPIELEIGENSCHAFTEN** in der Surround Spielanleitung.

# GAME PROGRAM™

	SURROUND™												VIDEO GRAFFITI™	
SPIEL-NUMMER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
SPIELER-ANZAHL	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1 or 2	1 or 2
GESCHWINDIGKEITSERHÖHUNG														
DIAGONAL-BEWEGUNG														
LÖSCHEN														
UMSCHLINGEN														



**14** VIDEO GIOCHI

---

**SURROUND**™

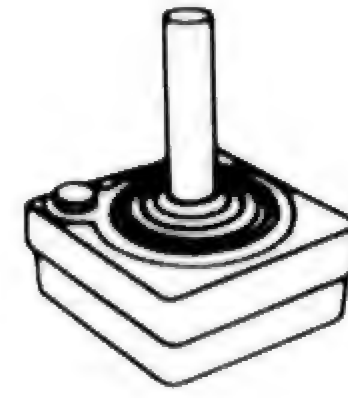
---



# SURROUND™

Con questa cartuccia Game Program™ ATARI® usa i comandi a cloche, assicurandoti che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese **CONTROLLER** sul retro del Video Computer System™ ATARI. Per i giochi per una sola persona si usa un comando a cloche inserito nella presa **RIGHT CONTROLLER**. Tenere il comando con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

*Per maggiori dettagli, vedi il Capitolo 3 del manuale di istruzioni del Video Computer System.*



**NOTA BENE:** Portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF** quando si inserisce o si rimuove una cartuccia Game Program ATARI. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del Video Computer System ATARI.

## COMMUTATORI DI DIFFICOLTÀ

In tutti i giochi SURROUND™ i principianti dovrebbero tenere l'interruttore in posizione **b**. Questa posizione impedisce ai giocatori di far marcia indietro sul muro appena costruito. Nei giochi a un giocatore tenete il commutatore di

difficoltà di sinistra su **b** se volete che il Computer si comporti come un dilettante e su **a** se volete che reagisca come un professionista. Il fattore difficoltà non esiste nei giochi Video Graffiti.

## USO DEI TELECOMANDI

Con il telecomando a leva si guida il muro che si va formando sullo schermo. Il Computer automaticamente fa partire la testa del muro. Voi ne controllate la direzione in orizzontale e in verticale con la leva. Per esempio, muovendo la leva verso sinistra il muro si andrà costruendo a sinistra; muovendo la leva in avanti il muro salirà verso l'alto nel video, tirandola verso di voi il muro scenderà.





# CARATTERISTICHE DEL GIOCO

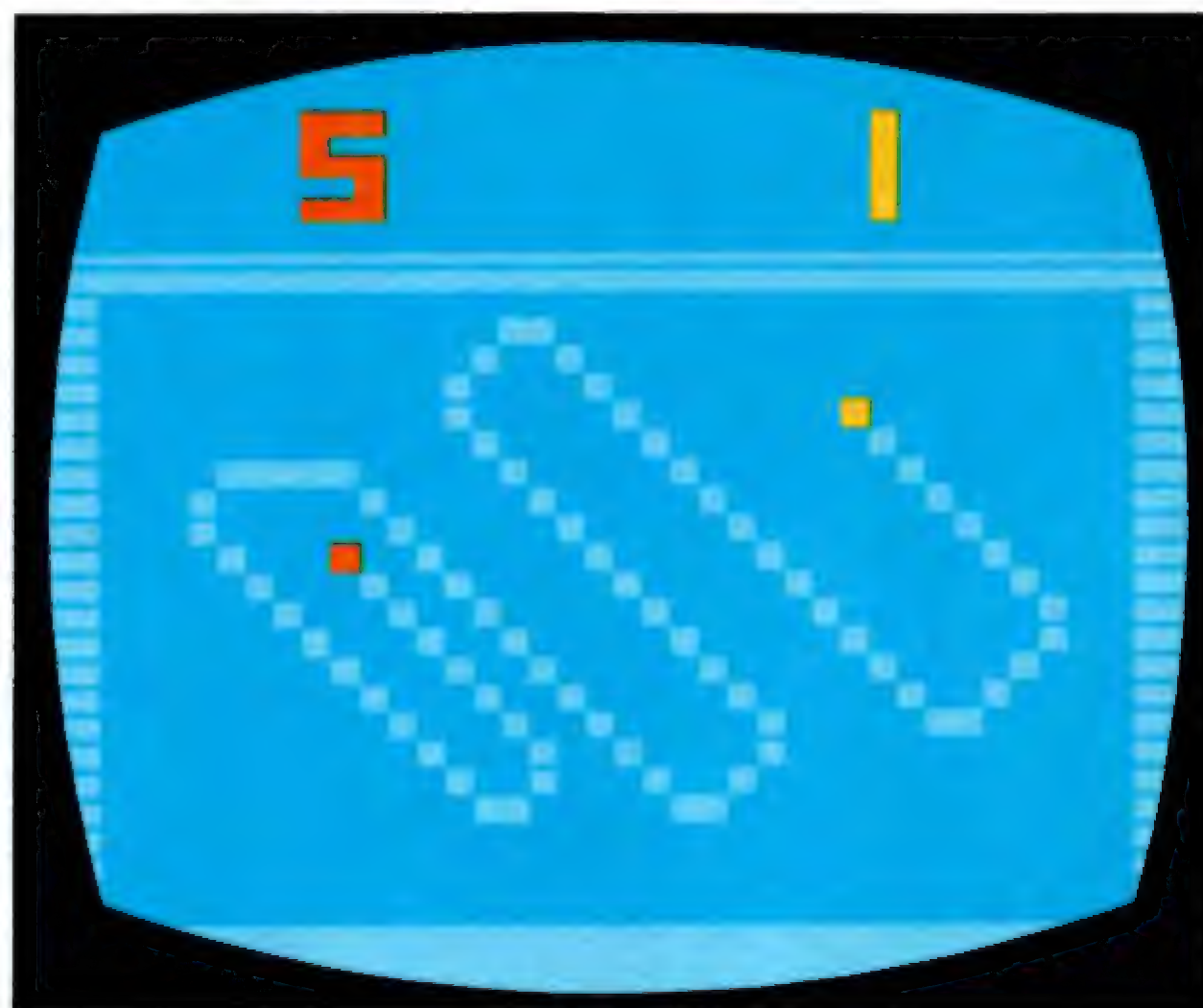
Per ogni gioco c'è una diversa strategia per vincere. Meglio conoscerete i giochi e più punti farete incastrando il vostro avversario.

## SPARAMATTIONI

Potrete costruire il vostro muro come meglio vi pare e con addirittura cinque velocità diverse. In quinta vi sembrerà proprio di spararli i vostri mattoni. Ma, occhio! Accelerare vuol dire riflessi pronti, anzi prontissimi.

## DIAGONALE

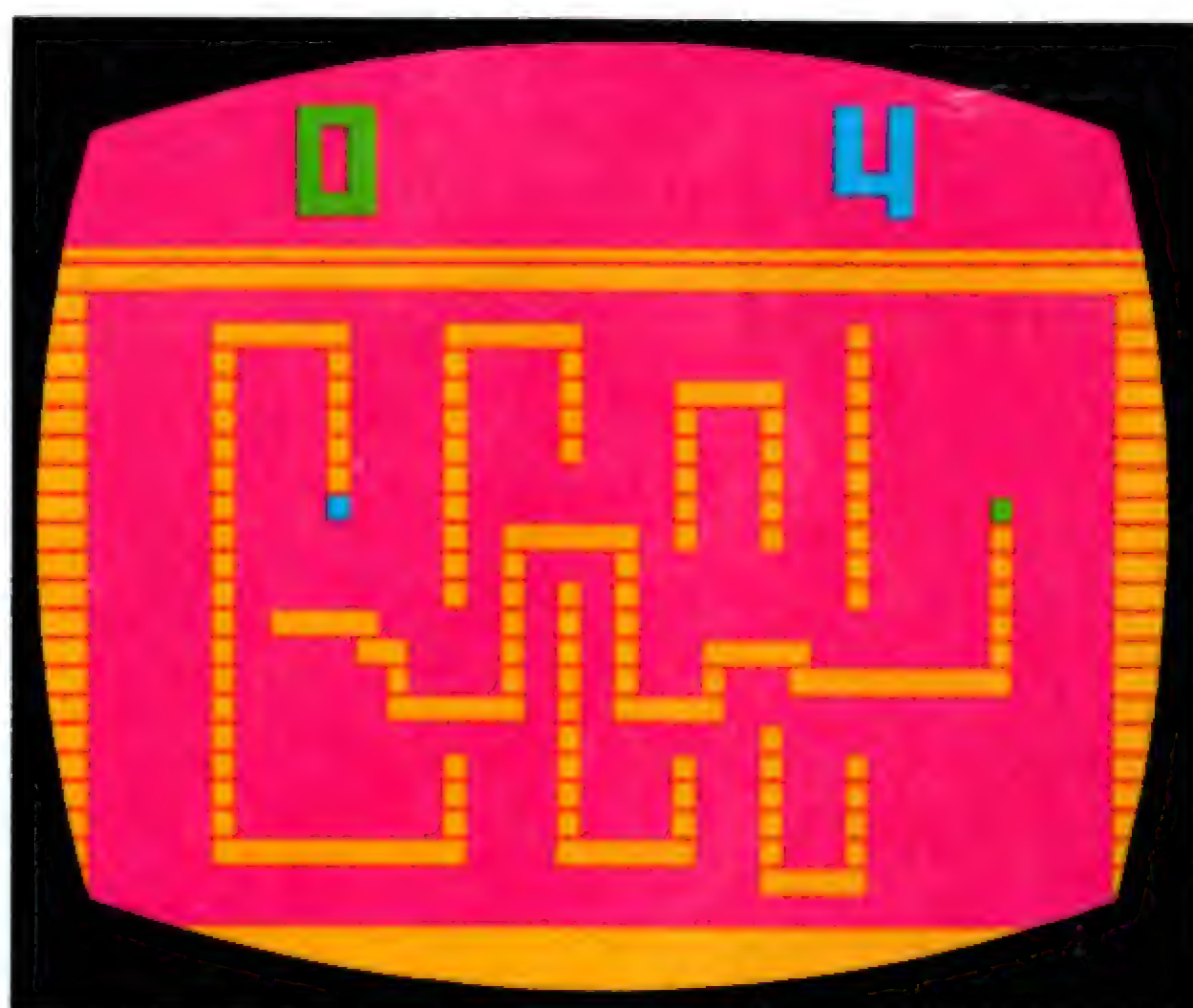
Quando giocate con questa variante potete muovere la testa del muro diagonalmente sul vostro schermo (in altri giochi potete muoverla soltanto verticalmente od orizzontalmente). Per il movimento diagonale, muovete la leva in diagonale. Per esempio se la testa del vostro muro è al centro del campo gioco e voi volete muoverla diagonalmente sul lato destro in alto, muovete la leva verso destra allontanandola leggermente da voi.



*Diagonale*

## MURO FANTASMA

Quando volete rendere invisibile il vostro muro schiacciate il bottone rosso del telecomando e nessuna traccia né rimarrà sullo schermo. Rilasciando il pulsante il vostro muro riapparirà. Usate il muro fantasma per le mosse di superstrategia.

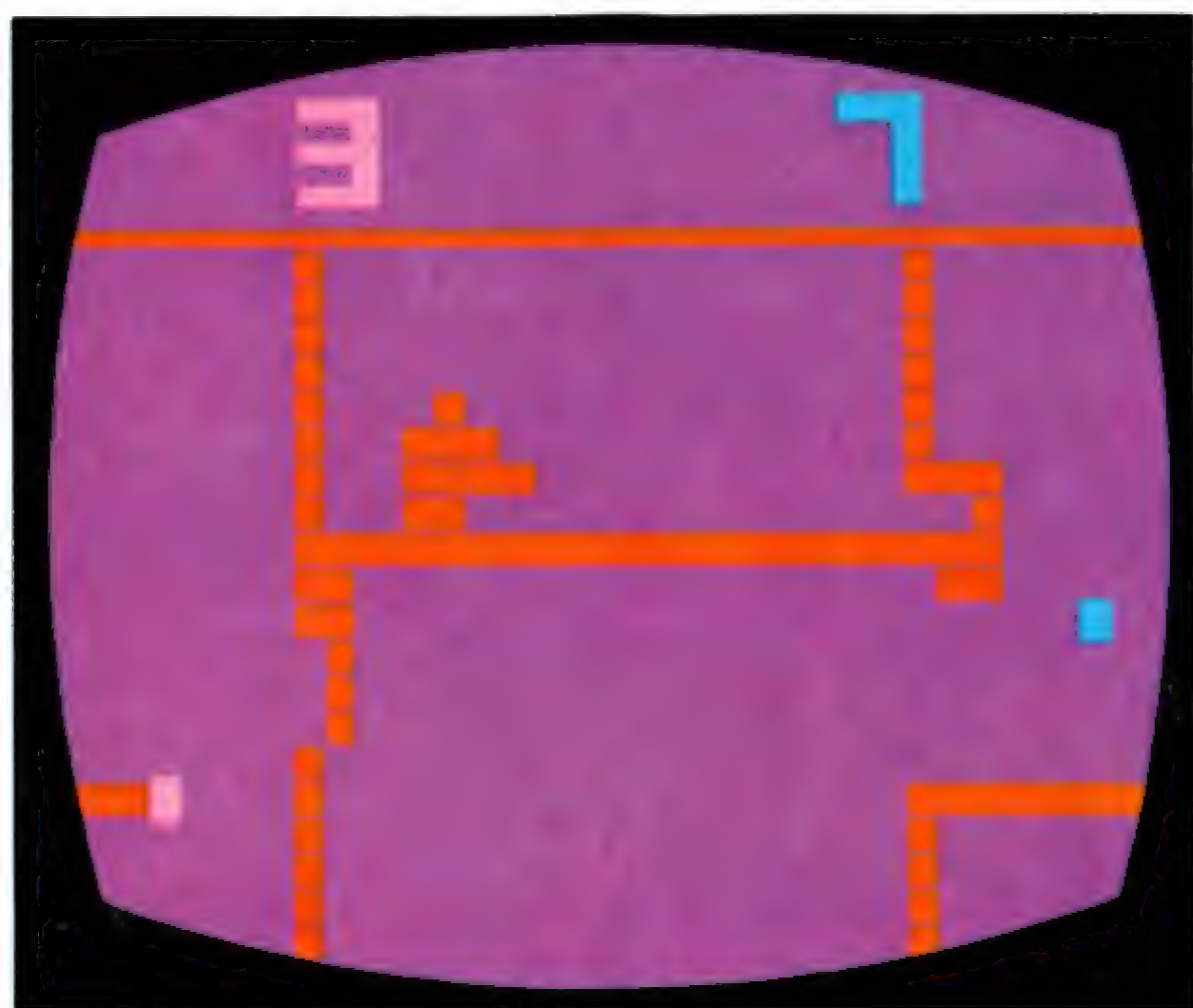


*Muro Fantasma*



## SENZA CONFINI

Con questa variante potrete far correre il vostro muro fuori dal campo-gioco: esso riapparirà nello schermo sul lato opposto. Per esempio, fatelo uscire dalla parte alta dello schermo e riapparirà in fondo allo schermo.



*Senza Confini*

## PUNTEGGIO

Fate un punto tutte le volte che la testa di muro del vostro avversario va a sbattere contro il vostro muro o contro il suo stesso muro. Se state giocando un gioco che non offre il "Senza confini", voi farete un punto anche quando il vostro avversario si scontra con i limiti del campo. Tutti i giochi hanno una linea di confine del campo giochi eccetto quelli con la variante "Senza confini".

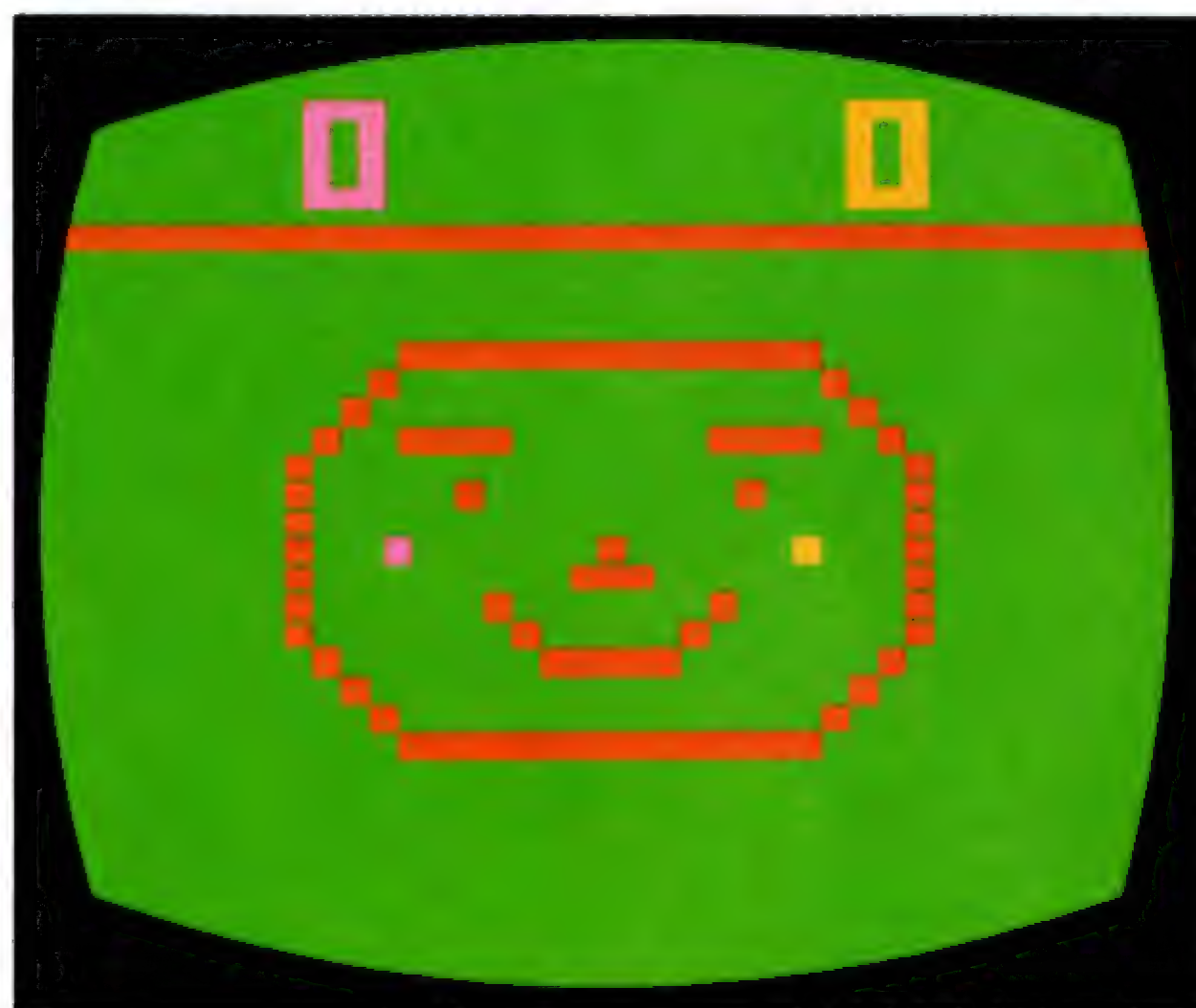
**NOTA:** La strategia più efficace è quella di circondare il muro del vostro avversario con il vostro muro chiudendolo in una ragnatela inestricabile.

Il primo giocatore che fa 10 punti vince. La testa di muro che voi controllate è dello stesso colore del punteggio che avete realizzato. Sentirete i muri filare attraverso il campo-gioco, il rumore delle collisioni e i "BEEP" ogni volta che un giocatore fa un punto.



## VIDEO GRAFFITI™

Scrivete una parola. Fate un disegno. Uno o due giocatori usano il telecomando a leva per controllare la matita invisibile. Spingete la leva in avanti e una linea verticale correrà dal fondo. Spingete la leva a destra e la linea si muoverà verso destra. La matita invisibile si muoverà nella direzione in cui la dirigerete e formerà tutte le figure che la vostra fantasia saprà immaginare. Ora create!



*Video Graffiti*

**NOTA:** Tutto ciò che è possibile nei vari giochi SURROUND è possibile contemporaneamente nel VIDEO GRAFFITI.

## GAME PROGRAM™

	SURROUND™												VIDEO GRAFFITI™	
N° Gioco	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
N° Giocatori	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1 or 2	1 or 2
Sparamattoni														
Diagonale														
Muro Fatasma														
Senza Confini														



14

JUEGOS VIDEO

---

**SURROUND™**

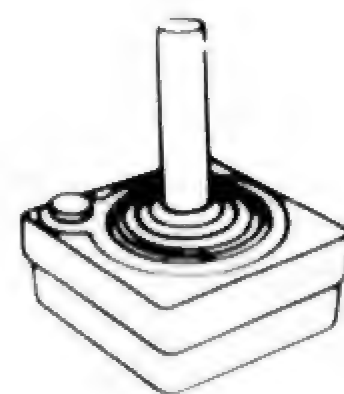
---



## SURROUND™

Use las palancas de mando con este cartucho de Game Program™ de ATARI®. Asegúrese de conectar firmemente los cables de control a los enchufes de mando (**CONTROLLER**) en la parte posterior de su Video Computer System™. Use el enchufe del mando derecho (**RIGHT CONTROLLER**) para juegos de un solo jugador. Mantenga la palanca con el botón rojo a su izquierda superior dirigida hacia la pantalla del televisor.

*Vea la Sección 3 de su manual del propietario (Owner's Manual) para más detalles.*



**NOTA:** Apague siempre el interruptor de alimentación (**POWER**) de la consola moviéndolo a la posición **OFF**, al introducir o retirar un cartucho de Game Program™ de ATARI™. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida útil de su juego de Video Computer System™ de ATARI.

## DIFICULTAD

En todos los juegos de cercado, los jugadores principiantes deberán llevar el programador a la posición "b". En esta posición resulta imposible retroceder por un circuito ya marcado.

En juegos de una sola persona contra la computadora, lleve el

Programador de Dificultad Izquierdo a la posición "b". Si quiere quitar la computadora juegue como un principiante; llévelo a la posición "a" para que juegue como un profesional. En juegos de Gráficos Video, no existe dificultad alguna.

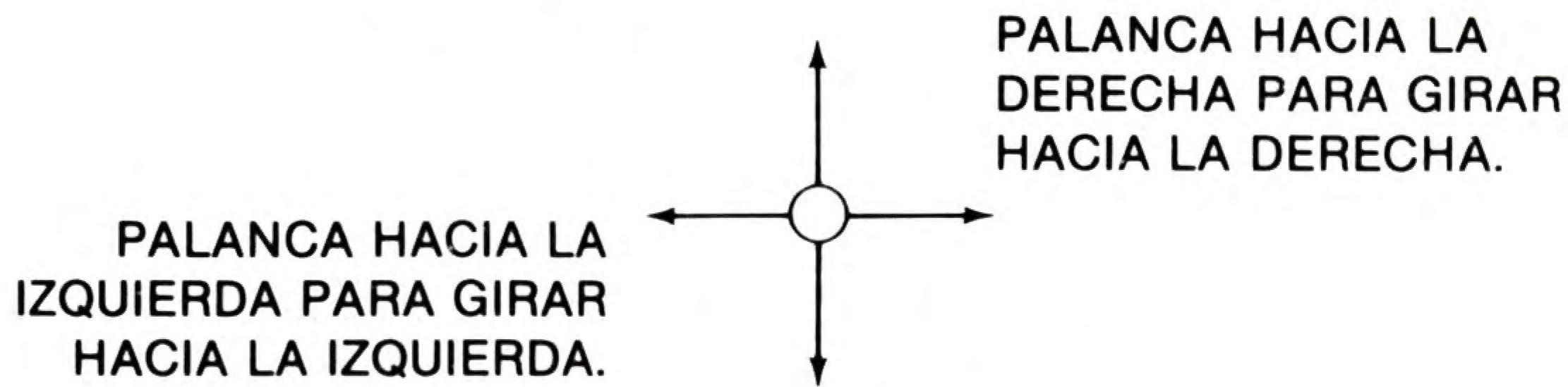
## EMPLEO DE LOS CONTROLES

Con su Control de Palanca deja unos circuitos en el campo de juego. El juego mueve los bloques automáticamente. Vd. controla los movimientos horizontales y los verticales en los circuitos con la Palanca. Por ejemplo, mueva la

palanca a la izquierda para moverlos a la izquierda y a la derecha para moverlos hacia la derecha; lleve la palanca hacia adelante para seguir trazando el circuito hacia arriba; hacia Vd. para guiarlo hacia abajo.



**PALANCA HACIA ADELANTE  
(MUEVE LOS OBJETOS HACIA ARRIBA)**



**PALANCA HACIA ATRAS  
(MUEVE LOS OBJETOS HACIA ABAJO)**

## CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Cada juego tiene distintas características que se emplean en la estrategia. Aprenda a utilizarlas para puntuar.

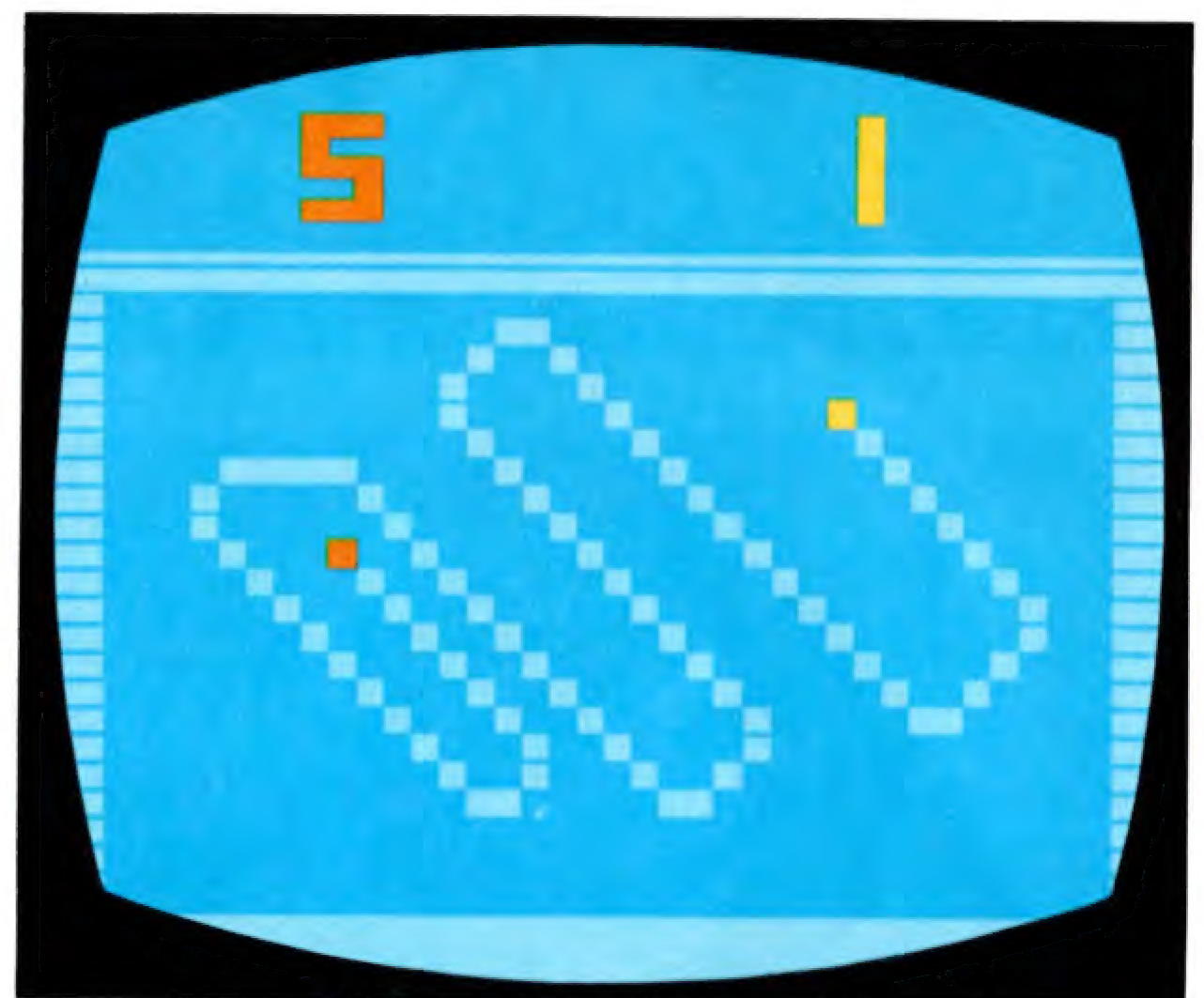
### ACELERAMIENTO

A medida que los circuitos se muevan por la pantalla Vd. los oirá y los verá acelerar desde la primera marcha a la quinta, que es muy rápida. El aceleramiento requiere reflejos rápidos.

### MOVIMIENTO DIAGONAL

Cuando esté jugando con el Movimiento Diagonal, podrá mover el bloque conductor por el campo de juego diagonalmente. (En los otros juegos los bloques pueden moverse tan sólo vertical y horizontalmente.) Para el Movimiento Diagonal, mueva la palanca en sentido diagonal. Por

ejemplo, si el bloque conductor de su circuito se encuentra en el centro del campo de juego y Vd. quiere moverla diagonalmente hacia la esquina superior derecha, mueva la palanca hacia la derecha y un poco hacia adelante.

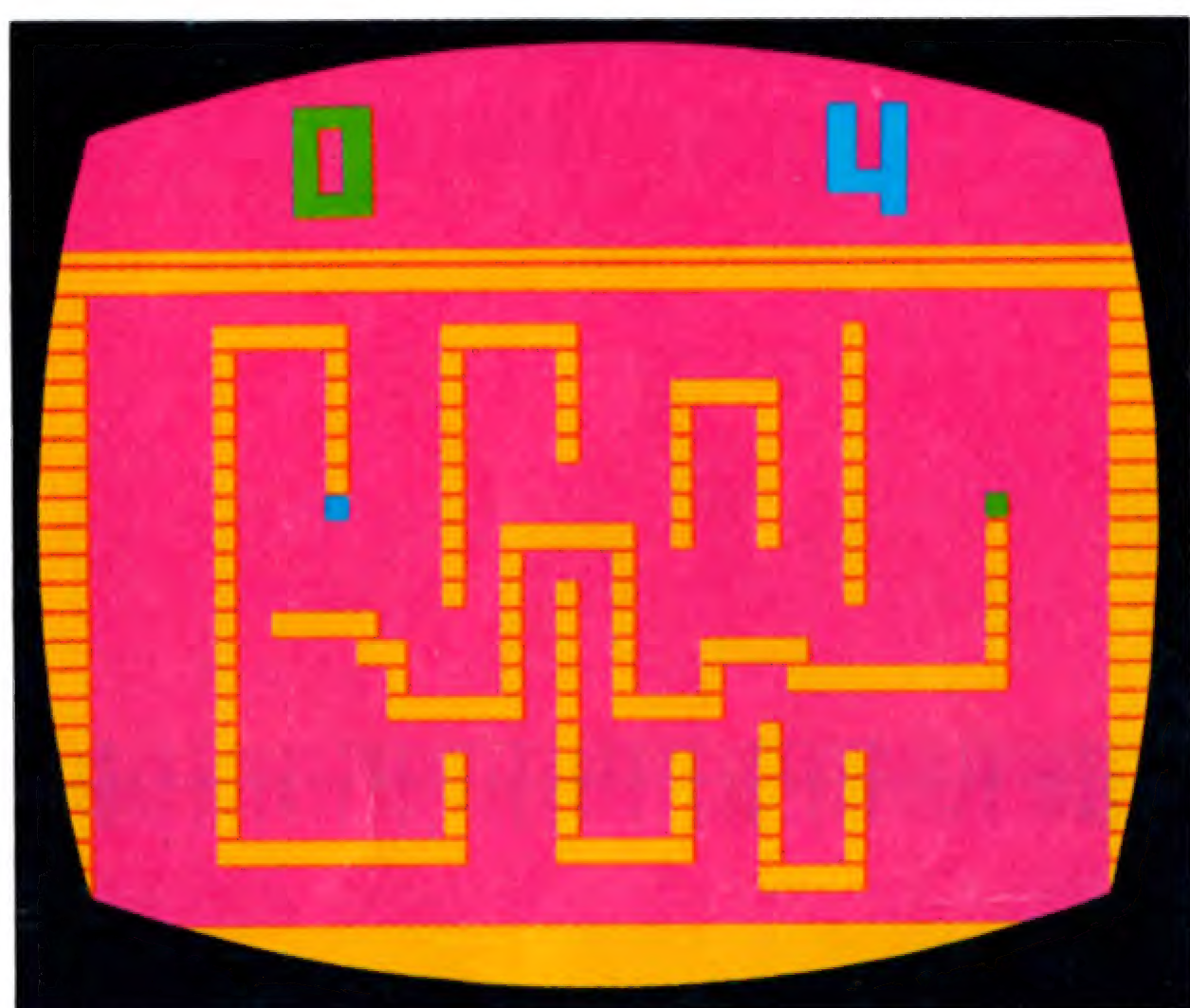


*Movimiento Diagonal*



## BORRADURA

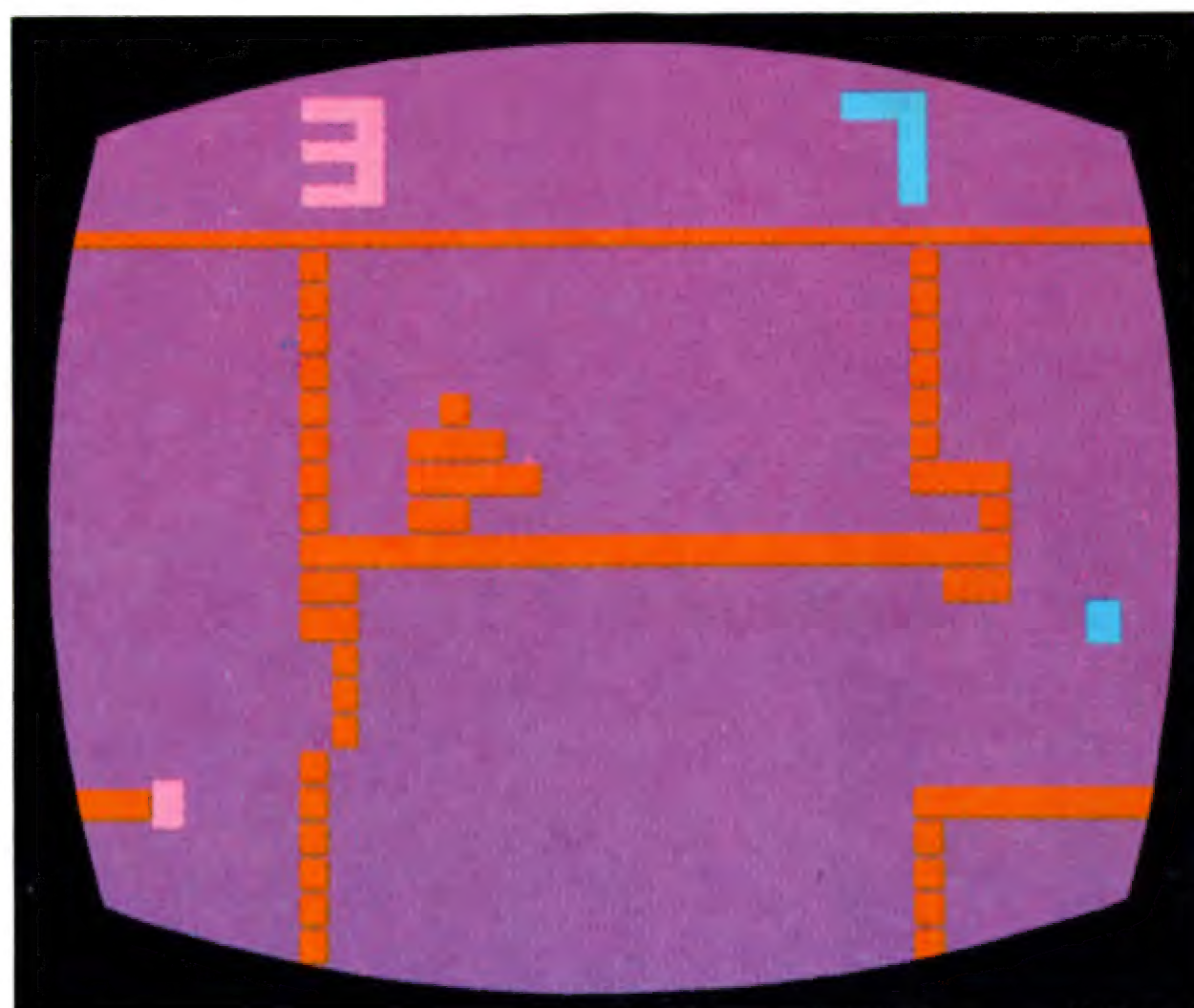
Si no quiere dejar un circuito, pulse el botón rojo del control, y no aparecerá bloque alguno en la pantalla. Al saltar el botón, aparecerá un circuito a medida que siga guiando con su Control. Utilice esta característica para sus jugadas estratégicas.



*Borradura*

## ENVOLVIMIENTO

Si mueve su bloque conductor fuera del campo del juego, volverá a aparecer en el lado opuesto. Por ejemplo, muévelo fuera de la parte superior de la pantalla y reaparecerá en la parte inferior.



*Envolvimiento*

## PUNTUACIÓN

Marcará un punto cuando el bloque conductor de su adversario choque con otra parte de su circuito con el de Vd. Al jugar a uno de los juegos que no tiene la característica de Envolvimiento, también podrá marcar un punto cuando su adversario choque con uno de los límites del campo de juego. Todos los juegos tienen límites, a excepción de los que tienen la característica de Envolvimiento.

**NOTA:** La estrategia más eficaz consiste en rodear los circuitos de su adversario con los suyos.

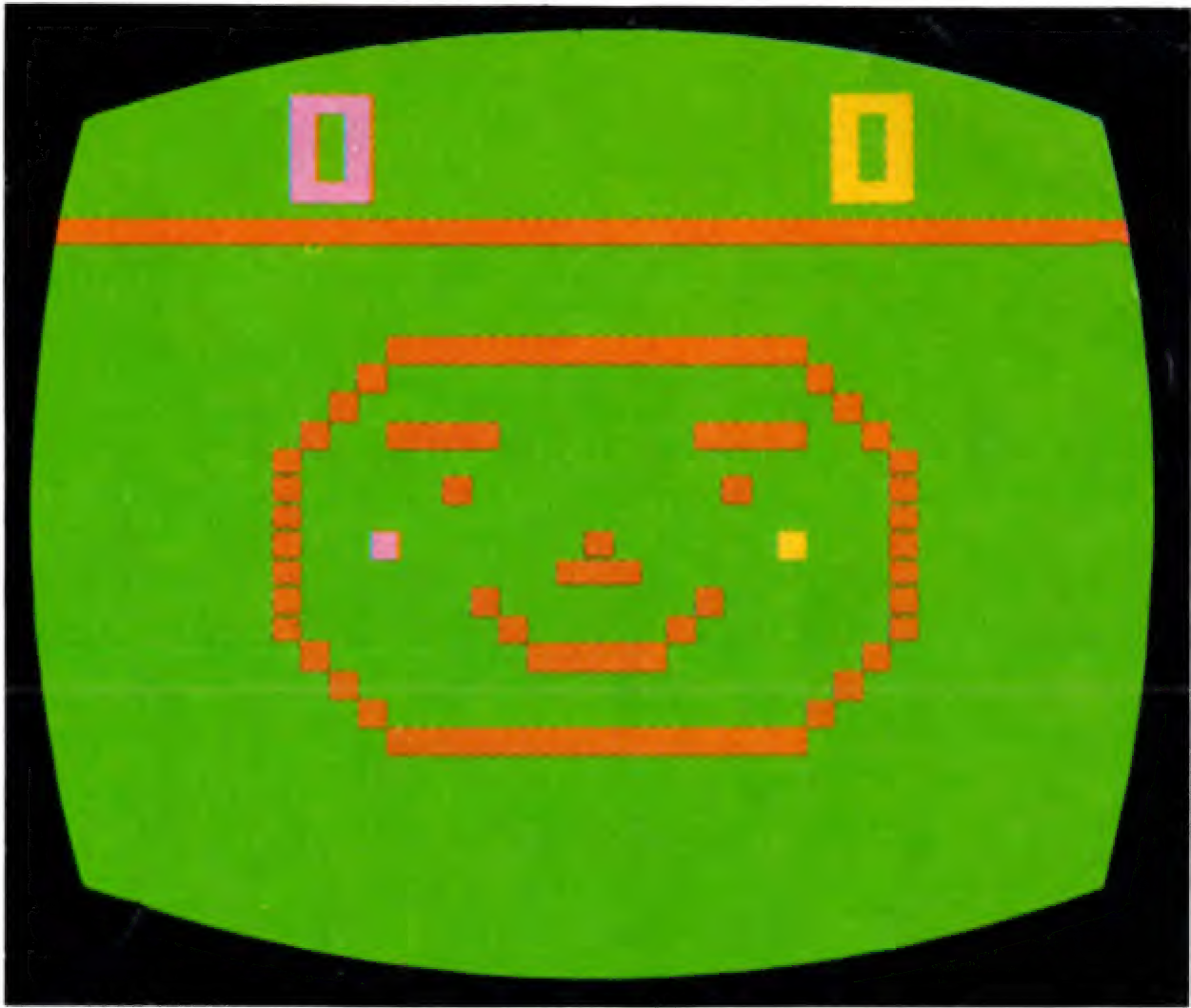
El primer jugador en marcar 10 puntos ganará el partido. El bloque conductor de su circuito es del mismo color que la puntuación en la parte superior del campo.

Oirá los circuitos pasar silbando por el campo, chocar con otros circuitos y el "PITIDO", al puntuar.



# GRAFICOS VIDEO

Escriba una palabra. Haga un dibujo. Uno o dos jugadores utilizan la palanca para controlar el movimiento y la dirección del circuito. Apriete la palanca hacia adelante y hará una línea vertical desde abajo; apriétele a la derecha, y el circuito se mueve horizontalmente hacia la derecha. El circuito se moverá en el sentido en que Vd. mueva la palanca. Si no la mueve, no aparecerá línea alguna. Ahora, ¡póngase a crear!



Graffiti Video

**NOTA:** En los juegos de Gráficos Video hay todas las características de cercado. Para una explicación de éstas, vea la sección CARACTERISTICAS DEL JUEGO.

# GAME PROGRAM™

	SURROUND™												VIDEO GRAFFITI™	
NUMERO DE JUEGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
NUMERO DE JUGADORES	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1 or 2	1 or 2
ACELERACION														
MOVIMIENTO DIAGONAL														
BORRADURA														
ENVOLVIMIENTO														



---

# SURROUND™

---



 A Warner Communications Company

---

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

---

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

C016973-41 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.